Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan akan seiring sejalan dengan dinamika masyarakatnya, karena ciri masyarakat selalu berkembang. Ada kelompok masyarakat yang berkembang sangat cepat, tetapi ada pula lambat. Hal ini karena pengaruh dari perkembangan teknologi, komunikasi dan telekomunikasi. Dalam kondisi seperti ini perubahan-perubahan di masyarakat terjadi pada semua aspek kehidupan. Efek perubahan di masyarakat akan berimbas pada setiap individu warga masyarakat, pengetahuan, kecakapan, sikap, kebiasaan bahkan pola-pola kehidupan. (Sa'ud, 2013).

Perpustakaan sebagai salah satu sarana pendidikan. Secara umum perpustakaan melayani peminjaman dan pengembalian buku, sumber referensi dan pembelian buku. Dewasa ini perpustakaan menjadi berkembang dengan berbagai macam fasilitas pendukung perpustakaan yang beriringan dengan teknologi informasi dengan tujuan memudahkan masyarakat dalam mengakses kebutuhan akan buku bacaannya.

Interior perpustakaan adalah salah satu sarana terpenting dalam kegiatan yang dilakukan di dalam perpustakaan. Kegiatan perpustakaan diantaranya adalah membaca, untuk memfasilitasi kegiatan membaca

interior perpustakaan mempunyai standar desain khusus dalam mendesain ruang yang digunakan untuk membaca.

Learning Society adalah gerakan mengajak masyarakat untuk belajar dengan fungsi mendidik serta memberdayakan masyarakat dalam bidang pendidikan. Adanya aktivitas pendidikan non-formal yang dilakukan oleh masyarakat melalui interaksi keseharian antara masyarakat yang lainnya. Menggabungkan aktivitas formal dan non-formal dalam suatu kegiatan kelompok belajar untuk mendapatkan hasil positif dari kegiatan tersebut. Menghadirkan kegiatan konseling bagi setiap individu dan kelompok masyarakat untuk mendapatkan ilmu yang berguna bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat yang sejahtera. Memiliki citra perpustakaan dengan tujuan membedakan perpustakaan pada umumnya.

1.2 Ide Perancangan

Perpustakaan *Learning Society* menghadirkan perpustakaan yang beriringan dengan teknologi informasi. *"Learning Society"* jika diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris adalah "Masyarakat Belajar". Selain membahas konsep ruangan, konsep yang selalu beriringan dengan ruang adalah warna. Warna yang diaplikasikan pada Perpustakaan *Learning Society* adalah warna-warna netral dengan tujuan membuat pengunjung fokus dalam membaca, warna-warna yang mengadopsi dari material yang dimiliki oleh bandung diantaranya adalah bambu dengan

tujuan mampu merefleksikan citra perpustakaan, dan warna-warna yang membuat seseorang menjadi semangat.

Untuk menggambarkan *Learning Society* ke bentuk visual ruangan dipadukan dengan konsep bentuk yang statis dan dinamis. Menggabungkan desain furniture yang digunakan untuk individual menjadi satu dalam ruangan dengan tujuan belajar secara berkelompok. Dengan elemen visual yang ada pada Perpustakaan *Learning Society* ini perpustakaan mempunyai citra visual.

1.3 Fokus Permasalahan

Berikut adalah fokus permasalahan perancangan perpustakaan *learning society* bandung berdasarkan latar belakang, yaitu :

1. Pendidikan akan seiring sejalan dengan dinamika masyarakatnya. Ciri masyarakat selalu berkembang. Ada yang berkembang sangat cepat, tetapi ada pula yang lambat.

   Fokus Permasalahan : Merancang perpustakaan untuk mendidik masyarakat.

2. Menggabungkan aktivitas formal dan non-formal dalam suatu kegiatan kelompok belajar untuk mendapatkan hasil positif dari kegiatan tersebut.

   Fokus Permasalahan : Merancang perpustakaan yang menggabungkan aktivitas formal dan non-formal

3. Memiliki citra perpustakaan dengan tujuan membedakan perpustakaan pada umumnya.

Fokus Permasalahan : Merancang citra perpustakaan untuk membedakan perpustakaan pada umumnya.

1.4 Permasalahan Perancangan

Berikut adalah lingkup permasalahan perancangan perpustakaan *learning society* bandung berdasarkan permasalahan yang dimiliki oleh perpustakaan, yaitu :

1. Bagaimana merancang perpustakaan untuk mendidik masyarakat ?
2. Bagaimana merancang perpustakaan yang menggabungkan aktivitas formal dan non-formal ?
3. Bagaimana merancang citra perpustakaan untuk membedakan perpustakaan pada umumnya ?

1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan

Berikut adalah maksud dan tujuan perancangan perpustakaan *learning society* bandung berdasarkan permasalahan yang dimiliki oleh perpustakaan, yaitu :

- **Maksud Perancangan :**

1. Terciptanya perpustakaan yang dapat mendidik masyarakat.
2. Terciptanya perpustakaan yang menggabungkan kedua aktivitas yang berbeda yaitu pendidikan formal dan non-formal.
3. Terciptanya perpustakaan yang memiliki citra perpustakaan.

- **Tujuan Perancangan :**

1. Adanya fasilitas perpustakaan yang dapat mendidik masyarakat.
2. Adanya fasilitas perpustakaan yang menggabungkan aktivitas pendidikan formal dan non-formal.
3. Adanya fasilitas yang mampu merefleksikan citra perpustakaan.